MagicLand
La capitale del divertimento
SCHOOL DAYS
A MagicLand giocando s'impara!
PROPOSTE DIDATTICHE 2026
SCUOLE DELL'INFANZIA, PRIMARIE E SECONDARIE DI I E II GRADO
in collaborazione con
le Forze Armate e le Forze dell'Ordine
13 - 14 MAGGIO
La Scuola senza pareti
più grande d'Italia

# LA SCUOLA SENZA PARETI PIÙ GRANDE D'ITALIA

Ci sono esperienze che non si cancellano, giornate in cui la scuola si trasforma, e ogni studente smette di imparare per dovere… e comincia a farlo per stupore.

Gli **School Days** di MagicLand non sono una semplice uscita scolastica:
sono un viaggio autentico nel cuore dell'apprendimento, dove la didattica **esce dalle aule** e si intreccia con l'azione, l'emozione, la scoperta.
Tra laboratori, giochi educativi, show interattivi e dimostrazioni con le **Forze Armate, Forze dell'Ordine e Partner esperti**, ogni studente diventa protagonista di un sapere che si vive, si tocca, si ricorda.
Dall'Infanzia alla Secondaria, il parco si trasforma in una **Scuola senza pareti**, dove si impara **con il corpo, con il cuore, con la mente.**
Qui "giocando si impara" davvero.
E ciò che si impara con gioia… non si dimentica più.
**Benvenuti nella Scuola senza pareti più grande d'Italia.**

## PERCHÉ PARTECIPARE

Gli **School Days** di MagicLand sono molto più di una uscita scolastica.
È un progetto formativo strutturato, ideato per rispondere alle esigenze della scuola contemporanea e perfettamente integrabile nel **Piano dell'Offerta Formativa Triennale.**
Una giornata intensa e memorabile, che unisce **didattica attiva, orientamento e cittadinanza.**

## OBIETTIVI EDUCATIVI

**Attraverso laboratori, dimostrazioni e attività esperienziali, gli studenti sviluppano:**

- competenze cognitive (conoscenze, riflessione critica),
- relazionali (collaborazione, rispetto, empatia),
- operative (problem solving, azione responsabile).

Ogni attività è pensata per **rafforzare il legame tra teoria e realtà,** stimolando partecipazione e motivazione.

## COERENZA CON IL PTOF

Gli **School Days** di MagicLand affrontano con approccio concreto i temi centrali dell'educazione civica e trasversale:

- Legalità e responsabilità individuale
- Sicurezza e prevenzione
- Sostenibilità ambientale e salute pubblica
- Cittadinanza attiva, inclusione e rispetto delle regole

**Il progetto contribuisce allo sviluppo delle competenze chiave europee:**

- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Pensiero critico e collaborazione
- Consapevolezza civica e culturale
- Apprendimento permanente

**Un'estensione reale del percorso scolastico**, che unisce didattica e realtà.

## CONTENUTI CURATI DA FIGURE ISTITUZIONALI

Tutte le attività sono curate e condotte direttamente da:

**Forze Armate:** Esercito Italiano, Aeronautica Militare

**Forze dell'Ordine:** Polizia di Stato, Arma dei Carabinieri, Guardia di Finanza, Vigili del Fuoco, Guardia Costiera

**Operatori e professionisti** di enti specializzati in scienza, ambiente, educazione digitale, comunicazione, salute e inclusione

Non semplici incontri, ma **esperienze autentiche,** a contatto con chi ogni giorno opera sul campo.

## UN'ESPERIENZA FORMATIVA UNICA

Ogni scuola può **costruire il proprio percorso**, selezionando tra decine di progetti differenziati per età, contenuto e finalità educative.

• **Non si tratta di una semplice uscita didattica.**
Gli School Days di MagicLand sono un format educativo innovativo, in cui la teoria lascia spazio all'**esperienza diretta**, all'**incontro con la realtà**, alla **partecipazione attiva**.

• È un evento che ogni studente dovrebbe vivere almeno una volta:
per imparare **con le mani, con la mente e con il cuore**, per confrontarsi con chi opera ogni giorno al servizio della collettività, per scoprire cosa significa, davvero, **imparare facendo.**

• Anche le **attrazioni** del parco diventano parte integrante di alcuni progetti, amplificandone l'efficacia e l'impatto emotivo e molte altre aree si animano con esperienze pratiche immersive.

• Un evento che unisce educazione, emozione e consapevolezza.
Un'esperienza che **lascia il segno.**

Perché ciò che si vive intensamente, **non si dimentica.**

# SCHOOL DAYS

## A MagicLand giocando s'impara!

GUARDIA DI FINANZA VILLAGE

POMPIERI VILLAGE

STRADA SICURA VILLAGE

## CATEGORIE PROGETTI DIDATTICI

- EDUCAZIONE CIVICA, LEGALITÀ E SICUREZZA
- EDUCAZIONE AMBIENTALE E ANIMALE
- EDUCAZIONE STRADALE E MOBILITÀ CONSAPEVOLE
- STEM, SCIENZA E TECNOLOGIA APPLICATA
- SIMULAZIONE DI SCENARI OPERATIVI E GIOCHI DI RUOLO
- PERCORSO DIDATTICO ALL'INTERNO DELL'ATTRAZIONE

## EDUCAZIONE CIVICA, LEGALITÀ E SICUREZZA

Attività che promuovono il rispetto delle regole, la prevenzione, la consapevolezza civica e il contrasto alle forme di disagio giovanile attraverso esperienze dirette con Forze Armate, Forze dell'Ordine ed Enti dedicati.

## EDUCAZIONE AMBIENTALE E ANIMALE

Percorsi formativi dedicati al rispetto dell'ambiente, della biodiversità e degli animali, realizzati in collaborazione con Corpi ed Enti Istituzionali.

## EDUCAZIONE STRADALE E MOBILITÀ CONSAPEVOLE

Esperienze teoriche e pratiche per formare studenti più consapevoli nello spazio pubblico, stimolando attenzione, sicurezza e comportamento responsabile nella mobilità quotidiana.

## STEM, SCIENZA E TECNOLOGIA APPLICATA

Attività a carattere scientifico, tecnologico e orientativo che integrano contenuti STEM con esperienze interattive e percorsi formativi legati alle Forze Armate, alle Forze dell'Ordine e ai Reparti Specializzati.

## SIMULAZIONE DI SCENARI OPERATIVI E GIOCHI DI RUOLO

Attività esperienziali e simulate che avvicinano i ragazzi ai concetti di collaborazione, problem solving, ruolo civico e vocazioni di servizio, attraverso il gioco e l'azione.

## 1) EDUCAZIONE AI SENTIMENTI E PREVENZIONE DELLA VIOLENZA DI GENERE

**A cura di Polizia di Stato**

Un incontro ad alto impatto emotivo ed educativo, pensato per guidare ragazze e ragazzi verso una maggiore consapevolezza di sé e delle proprie relazioni.
L'obiettivo è promuovere l'**educazione ai sentimenti**, sviluppare **empatia** e favorire la capacità di costruire legami sani, equilibrati e rispettosi.
Durante l'attività verranno forniti strumenti pratici per:
- riconoscere i primi segnali di una relazione tossica o violenta,
- imparare a gestire le emozioni in modo costruttivo,
- capire quando e come **chiedere aiuto**.

Un momento di riflessione fondamentale, per prevenire il disagio e coltivare una cultura del rispetto e dell'ascolto.

Consigliato per: Scuola Secondaria di I e II grado

Durata: 45 minuti

Location: Zona antistante Dungeons POLIZIA DI STATO VILLAGE

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 2) USO CONSAPEVOLE DI SOCIAL, VIDEOGIOCHI E APP

**A cura di Polizia di Stato**

Un incontro formativo per aiutare gli studenti a sviluppare un rapporto più consapevole, critico e sicuro con il mondo digitale.
Attraverso esempi concreti e un dialogo aperto, si affrontano:
- i principali **rischi e disturbi** legati all'uso improprio della rete, dei social e dei videogiochi,
- le **opportunità** che questi strumenti possono offrire se utilizzati con responsabilità e consapevolezza.

Un momento di confronto essenziale per promuovere **educazione digitale**, prevenzione e autonomia nell'utilizzo dei dispositivi tecnologici nella vita quotidiana.

Consigliato per: Scuola Secondaria di I e II grado

Durata: 45 minuti

Location: Zona antistante Dungeons POLIZIA DI STATO VILLAGE

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

# 3) FRODI DIGITALI E USO CONSAPEVOLE DEI SOCIAL

**A cura di Arma dei Carabinieri — Ra.C.I.S.**
**(Reparto Tecnologie Informatiche)**

Un incontro formativo per sensibilizzare gli studenti sui **reati informatici** e sui **rischi concreti legati all'utilizzo improprio dei social network.**
Attraverso l'intervento degli esperti del Reparto Tecnologie Informatiche dei Carabinieri, i ragazzi comprendono che **ogni contenuto pubblicato online può diventare in un istante – e per sempre – di dominio pubblico.**
L'obiettivo è stimolare una riflessione sull'importanza della **responsabilità digitale**, della tutela della propria identità online e della prevenzione di frodi, truffe e violazioni della privacy.
Un'occasione fondamentale per formare cittadini digitali consapevoli e preparati.

Consigliato per:
Scuola Secondaria di I e II grado

Durata:
45 minuti

Location:
Gran Teatro A. Sordi
CARABINIERI VILLAGE

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

# 4) USO DI ALCOL E DROGA: CONSAPEVOLEZZA E PREVENZIONE

**A cura di Arma dei Carabinieri con il contributo dell'associazione A.CU.DI.PA**

Un'attività ad alto impatto educativo che affronta, in modo diretto e concreto, i rischi legati al consumo di alcol e sostanze stupefacenti. L'incontro tenuto dai Carabinieri fornisce agli studenti strumenti per comprendere gli effetti fisici e mentali delle dipendenze, attraverso una combinazione di **teoria, dimostrazioni pratiche e coinvolgimento attivo.**
Simulazione con percorso dove gli studenti indosseranno occhiali con lenti speciali, che riproducono lo stato di ebrezza e/o alterazione; presenza di unità cinofile dell'Arma con cani addestrati che ricercheranno la sostanza stupefacente occultata tra le scatole/zaini o nella siepe antistante il Gran Teatro; testimonianze di casi pratici realmente accaduti e spiegazioni sulle conseguenze penali e/o amministrative in cui può incorrere chi consuma alcol o droga.

Consigliato per:
Scuola Secondaria di I e II grado

Durata:
45 minuti

Location:
Gran Teatro A. Sordi
CARABINIERI VILLAGE

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 5) BULLISMO E CYBERBULLISMO: RICONOSCERE, PREVENIRE, REAGIRE

**A cura di Arma dei Carabinieri con il contributo dell'associazione A.CU.DI.PA**

Un incontro formativo pensato per aiutare gli studenti a **riconoscere, comprendere e affrontare** le varie forme di bullismo e cyberbullismo, sia nella vita reale che online.
Attraverso esempi concreti, testimonianze e il supporto di esperti dell'Arma dei Carabinieri e dell'associazione A.CU.DI.PA., i ragazzi imparano a:

- distinguere provocazioni, prese in giro ripetute, offese, brutti scherzi, percosse e furti,
- riconoscere i segnali del **bullismo fisico e psicologico**,
- prevenire e reagire in modo efficace alle **forme digitali di prevaricazione**, come il cyberbullismo.

Un'attività fondamentale per promuovere il rispetto reciproco, la consapevolezza sociale e la cultura del dialogo e dell'inclusione.

Consigliato per: Classi 4° e 5° Scuola Primaria, Scuola Secondaria di I e II grado

Durata: 45 minuti

Location: Gran Teatro A. Sordi CARABINIERI VILLAGE

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 6) STOP ALLA VIOLENZA INVISIBILE

**A cura di Arma dei Carabinieri – Ra.C.I.S. Reparto Analisi Criminologiche – Sezione Atti Persecutori**

Un progetto pensato per aiutare gli studenti a riconoscere e prevenire ogni forma di violenza, anche quella più difficile da vedere: la violenza psicologica.
Attraverso attività formative e momenti di confronto, i ragazzi saranno accompagnati a:

- sviluppare consapevolezza emotiva e capacità empatica;
- riflettere sugli stereotipi e pregiudizi di genere,
- orientarsi nelle relazioni affettive,
- riconoscere i segnali dei diversi tipi di violenza: fisica, sessuale, psicologica ed economica,
- acquisire strumenti per aumentare il proprio livello di consapevolezza e nel caso chiedere aiuto.

Un'iniziativa di confronto e crescita per promuovere tra i giovani una cultura del rispetto e del benessere relazionale.

Consigliato per: Scuola Secondaria di I e II grado

Durata: 45 minuti

Location: Gran Teatro A. Sordi CARABINIERI VILLAGE

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

# 7) METODO DI COMBATTIMENTO MILITARE

**A cura della Scuola di Fanteria dell'Esercito Italiano**

ESERCITO ITALIANO

**Dimostrazione dinamica e interattiva ispirata al metodo di combattimento militare adottato in contesti urbani.**

Gli studenti assisteranno a una simulazione realistica di ingresso in un centro abitato con individuazione, immobilizzazione e trasporto di un elemento ostile.

L'attività include una parte pratica con coinvolgimento del pubblico e approfondimenti sul ruolo dell'Esercito in operazioni di sicurezza e tutela collettiva.

Consigliato per:
Tutti i livelli scolastici

Durata:
45 minuti

Location:
Area Picnic
CAMPO ADDESTRAMENTO ESERCITO

# 8) CASA SICURA
## ALLA SCOPERTA DEI PERICOLI NASCOSTI

**A cura di Comando Provinciale dei Vigili del Fuoco e dell'ANVF di Roma**

Un percorso educativo a piedi all'interno di una scenografia immersiva, pensato per insegnare agli studenti a **riconoscere i principali pericoli domestici** e adottare comportamenti sicuri in caso di emergenza.

Accompagnati dai Vigili del Fuoco, i partecipanti esploreranno ambienti ricostruiti con **insidie nascoste** (prese scoperte, fughe di gas, cavi danneggiati, bombole mal posizionate, ecc.) e dovranno **individuare i segnali di pericolo** per avanzare nella simulazione.

Un'esperienza interattiva che stimola attenzione, spirito critico e senso di responsabilità nei contesti della vita quotidiana.

Consigliato per:
Classi 4° e 5° della Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I grado

Durata:
45 minuti

Location:
Día de los Muertos/Area Old West
POMPIERI VILLAGE

## 9) PROGETTO PES: PREVENIRE, EDUCARE, SENSIBILIZZARE

**A cura di AFVS – Associazione Familiari Vittime della Strada, in collaborazione con Polizia Stradale**

Il **Progetto PES — Prevenire, Educare, Sensibilizzare**, promosso dall'**AFVS — Associazione Familiari e Vittime della Strada ETS**, diffonde la **cultura della sicurezza stradale** tra i giovani. In collaborazione con la Polizia Stradale, il progetto scolastico offre un percorso formativo emotivamente coinvolgente per:

- Promuovere comportamenti responsabili alla guida,
- Stimolare la percezione del rischio,
- Approfondire la normativa e le nuove tecnologie per la sicurezza,
- Sensibilizzare sull'impatto sociale dei sinistri, tramite testimonianze di familiari di vittime o autori di reato. Un'attività educativa e fondamentale per formare cittadini consapevoli e responsabili.

Consigliato per: Classi 4° e 5° Scuola Primaria, Scuola Secondaria di I e II grado

Durata: 1 ora

Location: Gran Teatro A. Sordi

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 10) GIOCA PULITO CON L'AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

**A cura di Agenzia delle Dogane e dei Monopoli**

Un progetto interattivo **curato dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli**, che unisce apprendimento e divertimento, per educare i più giovani al gioco sicuro, legale e consapevole. Nell'insolita cornice dello **Stagno Magico**, l'attrazione si trasforma in un'arena didattica rotante. Attraverso **quiz, momenti interattivi e brevi spiegazioni in diretta**, i ragazzi imparano a distinguere il gioco legale da quello illecito, a comprendere l'importanza delle regole e a scoprire il ruolo cruciale dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli nel garantire sicurezza e giustizia.

Consigliato per: Classi 3°,4° e 5° Scuola Primaria Scuola Secondaria di I grado

Durata: 45 minuti

Location: Stagno Magico/Area Tonga

## 11) UNA STORIA DA RICORDARE

LABORATORIO CON TESTIMONIANZA

**A cura di AFVS – Associazione Familiari Vittime della Strada**

Un laboratorio all'aperto, pensato per offrire agli studenti un **momento autentico di riflessione e condivisione**, attraverso il racconto diretto di chi ha vissuto l'esperienza di un incidente stradale.
Le **testimonianze**, sempre condotte con grande empatia da parte dei volontari AFVS, non si concentrano solo sulla perdita, ma mirano a **trasmettere l'importanza della vita**, la consapevolezza e la responsabilità individuale… anche con un messaggio positivo e adatto a un pubblico giovane.
Un'occasione preziosa per **educare all'ascolto**, alla sicurezza e al rispetto, attraverso la forza delle parole e delle emozioni vere.

Consigliato per: Classi 4° e 5° Scuola Primaria, Scuola Secondaria di I e II grado

Durata: 45 minuti

Location: Piazza Main Street STRADA SICURA VILLAGE

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 12) CON GOCCIOLINA ALLA SCOPERTA DEL DONO PIÙ PREZIOSO

**A cura di Donatori Sangue Ospedale Pediatrico Bambino Gesù Odv e MagicLand**

Un laboratorio interattivo e giocoso per accompagnare bambini e ragazzi alla scoperta del **valore del dono del sangue**, attraverso un'esperienza formativa, creativa e inclusiva.
Guidati da operatori specializzati e dalla mascotte Gocciolina, i partecipanti si muoveranno tra **diverse postazioni educative** per scoprire:

- cosa contiene una goccia di sangue e perché è così preziosa,
- chi può donare e chi può ricevere,
- come anche i più piccoli, pur non potendo ancora donare, possono diventare **Ambasciatori del Dono**.

Consigliato per: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I grado

Durata: 45 minuti

Location: Main Street

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 13) LEGALITÀ ECONOMICO–FINANZIARIA

**A cura di Guardia di Finanza**

Il progetto mira a promuovere tra gli alunni e gli studenti la **cultura della legalità economico–finanziaria**, attraverso interventi formativi, contenuti multimediali ed esempi pratici, finalizzati alla diffusione dei principi costituzionali e all'illustrazione dei poliedrici **compiti** istituzionali affidati alla **Guardia di Finanza**.

Consigliato per: Scuola Secondaria di I e II grado

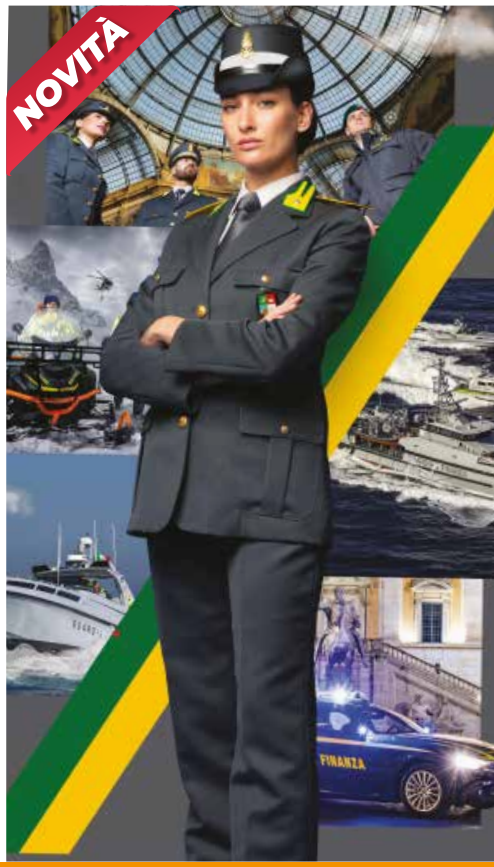
Durata: 30 minuti

Location: Area Tonga GUARDIA DI FINANZA VILLAGE

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 14) GUARDIA DI FINANZA
SCEGLI DI FARE LA DIFFERENZA. UNISCITI A NOI

**A cura di Guardia di Finanza**




Un **progetto formativo e professionale**, orientato a far conoscere agli studenti l'organizzazione, i compiti e la mission istituzionale della **Guardia di Finanza**.
L'attività prevede:
- l'illustrazione della **struttura**, dei **comparti** e delle **specializzazioni** della Guardia di Finanza,
- cenni ai **compiti** istituzionali demandati al Corpo,
- la presentazione dei **Reparti d'Istruzione** della Guardia di Finanza: **requisiti di accesso** e prospettive di **carriera**,
- il **dialogo** con giovani Fiamme Gialle.

Un incontro rivolto agli studenti in cerca di un percorso di studio e di vita professionale, coinvolgente e stimolante, al servizio del Paese.

Consigliato per: Scuola Secondaria di II grado

Durata: 30 minuti

Location: Area Tonga GUARDIA DI FINANZA VILLAGE

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 15) CYBERSTALKING, PORN REVENGE, SEXEXTORTION E USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

**A cura di Polizia di Stato**

Un progetto a cura di operatori specializzati della **Polizia Postale e della Questura di Roma**, finalizzato alla prevenzione e al contrasto dei fenomeni sempre più frequenti di approccio e adescamento in rete. Attraverso esempi concreti e testimonianze, gli studenti saranno guidati a riconoscere e comprendere i rischi connessi all'utilizzo improprio del web e dei social network, con particolare attenzione a temi delicati come **cyberstalking, revenge porn e sexextortion.** L'obiettivo è sviluppare negli studenti una maggiore consapevolezza digitale e fornire strumenti utili per un utilizzo sicuro, responsabile e rispettoso delle tecnologie.

Consigliato per: Scuola Secondaria di I e II grado

Durata: 30 minuti

Location: Area antistante Dungeons POLIZIA DI STATO VILLAGE

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 16) WELFARE, SPORT E RISPETTO DELLE REGOLE

**A cura di Polizia di Stato**

Un percorso promosso dalla **Polizia di Stato** dedicato alla diffusione della cultura del rispetto delle regole nei diversi ambiti della vita quotidiana. Con la partecipazione delle **Fiamme Oro**, gli studenti scopriranno l'importanza dei valori sportivi come disciplina, correttezza e spirito di squadra. Operatori specializzati della Polizia affronteranno invece i temi della **sicurezza stradale** e della **sicurezza in viaggio sui binari**, sensibilizzando i ragazzi a comportamenti responsabili. Completa il progetto l'intervento di un **addestratore cinofilo**, che guiderà gli studenti alla scoperta del rapporto uomo-animale e dell'importanza del rispetto per i nostri amici a quattro zampe.

Consigliato per: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I grado

Durata: 30 minuti

Location: Area antistante Dungeons POLIZIA DI STATO VILLAGE

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 17) NATURA SOTTO SCORTA

**A cura di Arma dei Carabinieri**
**Comando Forestale**

Un progetto di **educazione ambientale** di nuova generazione, pensato per sensibilizzare bambini e ragazzi sull'urgenza della tutela dell'ambiente e sul prezioso lavoro svolto dai **Carabinieri Forestali** nella salvaguardia del patrimonio naturale italiano.
L'attività prevede un **laboratorio scientifico interattivo**, durante il quale gli studenti parteciperanno attivamente a operazioni di raccolta e analisi di campioni di: **acqua, plastica, terreno.**
Un'esperienza formativa che combina **scienza, legalità e sostenibilità,** stimolando nei partecipanti **consapevolezza ambientale,** spirito critico e senso di responsabilità civica nei confronti del pianeta.

Consigliato per:
Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I e II grado

Durata:
45 minuti

Location:
Gran Teatro A. Sordi
CARABINIERI VILLAGE

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 18) STOP AL TRAFFICO INTERNAZIONALE DI SPECIE A RISCHIO ESTINZIONE

**A cura di Guardia di Finanza**

Un'avventura educativa a bordo del trenino **Jungle Express**, per scoprire le specie selvatiche di **flora e fauna prelevate** in modo indiscriminato **dalla natura all'estero** e **minacciate di estinzione**, come alligatori, tartarughe, pappagalli, coralli e pesci tropicali, spesso vittime del **commercio internazionale illegale.**
Durante il progetto, i militari della Guardia di Finanza ragioneranno con i bambini per capire insieme come si tutelano la biodiversità e gli ecosistemi e scoprire il ruolo del corpo nel **contrasto dei traffici illeciti internazionali di specie protette.**

Consigliato per:
Scuola Infanzia e Scuola Primaria

Durata:
30 minuti

Location:
Area Tonga/Jungle Express
GUARDIA DI FINANZA VILLAGE

## 19) IL MARE LO SALVIAMO NOI

**A cura di Guardia Costiera**

Un percorso educativo coinvolgente dedicato alla **tutela dell'ambiente marino** e alla **lotta contro l'inquinamento,** con un approccio pratico e interattivo.
Gli studenti verranno guidati dalla Guardia Costiera in un'attività ispirata alle **tecnologie realmente utilizzate in ambito operativo:**
• allestimento di una **vasca trasparente mobile**, con fondale marino ricreato,
• utilizzo di **mini robot acquatici radiocomandati**, manovrati a turno dagli studenti per recuperare rifiuti simbolici, galleggianti o sommersi.
**Obiettivo:** comprendere le principali **minacce ambientali al mare,** avvicinarsi al mondo della blue economy e sviluppare una solida **consapevolezza civica e ambientale**, attraverso l'esperienza diretta e il gioco educativo.

Consigliato per:
Classi 2°,3°,4° e 5° della Scuola Primaria

Durata:
45 minuti

Location:
Area antistante Cosmo Academy
MISSIONE MARE E CIELO

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 20) ESPLORIAMO I FONDALI MARINI

**A cura di Guardia Costiera**

Un viaggio affascinante negli abissi marini attraverso una **proiezione immersiva a 360°** presso il **Planetario Cosmo Academy,** il più grande d'Europa.
Gli studenti assisteranno alla visione di un **video educativo** commentato in diretta dal personale della Guardia Costiera, che accompagnerà i partecipanti alla scoperta del mondo sottomarino e delle sue fragilità.
La proiezione sarà **interattiva e partecipativa**: i ragazzi potranno **porre domande**, interagire con gli operatori e approfondire i temi legati alla biodiversità marina, alla tutela dell'ambiente e al ruolo della Guardia Costiera nella protezione del mare.

Consigliato per:
Scuole Primaria e
Scuola Secondaria di I e II grado

Durata:
45 minuti

Location:
Cosmo Academy
MISSIONE MARE E CIELO

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 21) RESCUE HEROES

**A cura di Guardia Costiera**

Un incontro formativo pensato per far conoscere agli studenti i principi fondamentali della **salvaguardia della vita umana in mare** e della **tutela dell'ambiente marino e costiero.** Attraverso un approccio teorico guidato dal personale della Guardia Costiera, i partecipanti apprenderanno:

- il ruolo e le funzioni della Guardia Costiera,
- le buone pratiche di comportamento in mare,
- le principali minacce per gli ecosistemi costieri.

Un'attività educativa che stimola nei ragazzi il senso civico, la consapevolezza ambientale e il rispetto per il mare.

Consigliato per: Tutti i livelli scolastici

Durata: 45 minuti

Location: Area antistante Cosmo Academy MISSIONE MARE E CIELO

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 22) UN CUORE A QUATTRO ZAMPE

**A cura di Guardie Zoofile di FareAmbiente**

Un percorso ludico-educativo che favorisce la relazione tra bambini e cani, in un contesto sicuro e guidato da educatori cinofili. Attraverso giochi di conoscenza, percorsi motori di agility semplificata, momenti educativi e letture animate, gli studenti impareranno il rispetto reciproco, la fiducia e la comunicazione non verbale. L'attività promuove lo sviluppo emotivo, relazionale e sociale, valorizzando il legame tra uomo e animale.

Consigliato per: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I grado

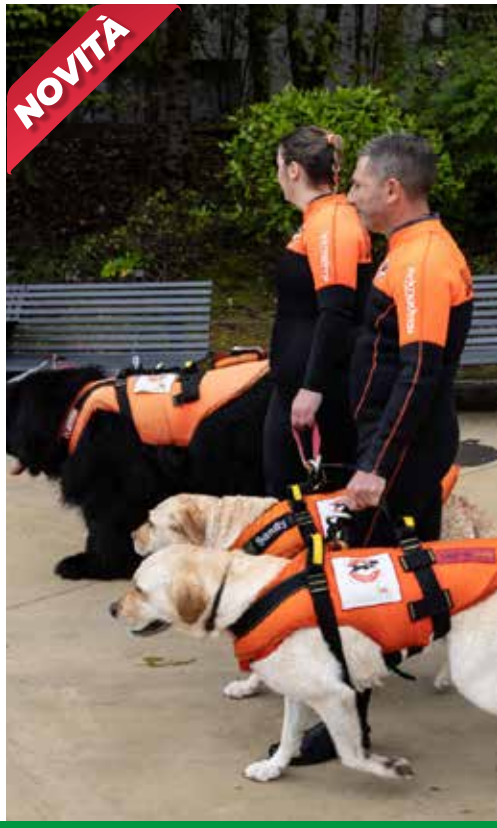
Durata: 45 minuti

Location: Radura dei Geyser

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 23) EROI A QUATTRO ZAMPE
I CANI DA SALVATAGGIO SI RACCONTANO

**A cura di Istruttori SICS – Scuola Italiana Cani da Salvataggio**




Un incontro educativo con gli **Istruttori SICS** e i loro **cani da salvataggio**, per scoprire l'importanza del lavoro di squadra tra uomo e animale e della **sicurezza in acqua.** Durante l'attività, i partecipanti impareranno ad approcciarsi in modo corretto ai cani, tramite domande e contatto diretto.
L'incontro si concluderà con una **dimostrazione di soccorso simulato nel lago**, in collaborazione con la Guardia Costiera. Un'attività che unisce **educazione civica, sicurezza e amore per gli animali.**

Consigliato per:
Tutti i livelli scolastici

Durata:
45 minuti

Location:
Area antistante Cosmo Academy
MISSIONE MARE E CIELO

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## DICONO DI NOI facebook

Evento meraviglioso! bravissimi tutti
Rispondi
Giornata educativa
5 g Mi piace Rispondi Messaggio
Bravissimi, evento meraviglioso per i bimbi
Bellissima esperienza, per nn parlare dei percorsi didattici. Tutto perfettooo
Rispondi
Splendida iniziativa
3 g Mi piace Rispondi
È stato tutto molto bello, una giornata educativa e indimenticabile.

## 24) EDUCAZIONE STRADALE A MOTORGIUNGLA

**A cura di Polizia Stradale di Roma e Polizia Locale**

Un vero percorso educativo su strada… nel cuore del divertimento per imparare le regole fondamentali della sicurezza stradale. Nella prima parte, gli studenti apprenderanno concetti chiave legati alla circolazione, ai comportamenti corretti e alla segnaletica, guidati dagli agenti della **Polizia Stradale di Roma** e della **Polizia Locale**. Poi, tutti "in pista" sull'attrazione Motorgiungla: a bordo delle macchinine elettriche, i partecipanti sperimenteranno un circuito urbano in miniatura, dove incontrano segnali, incroci e situazioni reali… proprio come in strada! La presenza degli agenti sul percorso rende l'esperienza ancora più immersiva, educativa e coinvolgente: un modo efficace e divertente per imparare a diventare pedoni e ciclisti consapevoli… e futuri automobilisti responsabili.

Consigliato per:
Scuola Infanzia e Scuola Primaria
*(Altezza minima 105cm)*

Durata:
1 ora

Location:
Motorgiungla

## 25) SHOCK DA STRADA
VIVI LE CONSEGUENZE DI UNA SCELTA SBAGLIATA

**A cura di Polizia Stradale**

Un'esperienza educativa ad alto impatto emotivo che unisce **educazione stradale e apprendimento esperienziale,** sfruttando la forza simbolica dell'attrazione Shock, il launched coaster ad alta velocità di MagicLand.
L'attività si compone di:
- **Mini talk** introduttivo con un agente della Polizia Stradale che racconta un caso reale di incidente legato alla velocità o alla distrazione,
- **Simulazione con occhiali speciali** per provare gli effetti dell'ebbrezza o della stanchezza sulla percezione,
- **Collegamento simbolico con l'attrazione Shock**, vissuta con nuova consapevolezza:

"La velocità è bella… solo quando è sotto controllo e nel posto giusto."
Un progetto potente e coinvolgente per sensibilizzare i ragazzi sui rischi della guida pericolosa.

Consigliato per:
Scuola Secondaria di I e II grado

Durata:
45 minuti

Location:
Piazza Main Street
STRADA SICURA VILLAGE

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 26) ANAS
## LA SICUREZZA È UN GIOCO SERIO

**A cura di Anas**

Un'attività educativa e interattiva all'aperto, promossa da Anas per trasmettere in modo coinvolgente e concreto i **valori della sicurezza stradale.**
Attraverso momenti di confronto, gaming educativo e esperienze immersive, gli studenti verranno guidati in un percorso che li porterà a riflettere sull'importanza di comportamenti corretti e responsabili, sia quando si è alla guida che come utenti della strada.
L'attività si concluderà con la proiezione dello spot della campagna sulla sicurezza stradale "Guida e basta" promossa da Anas, in collaborazione con il Ministero delle Infrastrutture e dei Trasporti e la Polizia di Stato:
un messaggio potente e diretto per ricordare che **la sicurezza stradale comincia dalla consapevolezza.**

Consigliato per: Scuola Primaria e Secondaria di I e II grado
Durata: 45 minuti
Location: Piazza Main Street STRADA SICURA VILLAGE
Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 27) PICCOLE RUOTE CRESCONO

**A cura di Federazione Motociclistica Italiana**

Un'attività pensata per avvicinare i più piccoli alla cultura della sicurezza stradale, attraverso un approccio esperienziale, divertente e altamente educativo.
Il progetto si articola in una **parte teorica** e una **fase pratica** con l'utilizzo di piccole biciclette. I bambini saranno guidati a riconoscere i segnali stradali più comuni e a sviluppare consapevolezza dei principali rischi legati alla mobilità urbana: attraversamenti pedonali, passaggio di auto e moto, comportamenti sicuri da pedoni e ciclisti.
Un'occasione concreta per imparare ad osservare con attenzione l'ambiente che li circonda e a muoversi in modo responsabile, fin da piccoli, nello spazio pubblico.
Una lezione di educazione civica su due ruote.

Consigliato per: Scuola Primaria
Durata: 1 ora
Location: Zona antistante il Ristorante Il Castello

## 28) VIAGGIO NEL CIELO A 360° ALLA SCOPERTA DEL VOLO E DEI SEGRETI DEL METEO

**A cura di Aeronautica Militare**

Un'affascinante proiezione immersiva all'interno del **Planetario Cosmo Academy**, realizzata dall'Aeronautica Militare, per scoprire i segreti del **volo** e della **meteorologia**.
Grazie a contenuti visivi a 360° e al racconto degli esperti, gli studenti saranno accompagnati in un viaggio attraverso:
- i principi del volo e il funzionamento degli aerei,
- i fenomeni atmosferici e il loro impatto sulle operazioni aeree,
- l'importanza della meteorologia nella sicurezza del volo.

Un'attività coinvolgente per stimolare **curiosità scientifica e cultura aeronautica,** in un contesto altamente immersivo.

Consigliato per: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I e II grado
Durata: 45 minuti
Location: Cosmo Academy MISSIONE MARE E CIELO
Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 29) AERONAUTICA ACADEMY ORIENTAMENTO TRA CIELO E CARRIERA

**A cura di Aeronautica Militare**

Un'attività pensata per avvicinare gli studenti delle scuole superiori al mondo dell'**Aeronautica Militare**, con un focus sul **percorso formativo e professionale** all'interno delle Forze Armate.
Il progetto prevede:
- una presentazione sul **ruolo operativo** dell'Aeronautica e le sue missioni in Italia e all'estero,
- l'illustrazione di **scenari reali d'intervento** e attività quotidiane dei reparti,
- una **simulazione dei test attitudinali** per l'accesso ai percorsi di arruolamento,
- **testimonianze dirette di giovani cadetti**, che racconteranno la loro esperienza all'interno dell'Accademia.

Un incontro concreto, ispirazionale e informativo, per supportare i ragazzi nelle loro **scelte future** e far conoscere da vicino le opportunità offerte da una carriera in uniforme.

Consigliato per: Scuola Secondaria di II grado
Durata: 1 ora
Location: Area antistante Cosmo Academy MISSIONE MARE E CIELO
Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 30) CARABINIERI ACADEMY

**A cura di Arma dei Carabinieri**
**Centro Nazionale Selezione e Reclutamento**

Un percorso di **orientamento formativo professionale** pensato per avvicinare gli studenti alla realtà dell'Arma dei Carabinieri e ai suoi valori fondanti: legalità, senso del dovere, integrità, lealtà, spirito di sacrificio e risposta ai bisogni primari del cittadino.
Durante l'incontro saranno presentate:
- le **funzioni e i reparti** dell'Arma;
- le **testimonianze dirette** di giovani carabinieri;
- il **Centro Nazionale Selezione e Reclutamento dell'Arma** che svolgerà un approfondimento sui concorsi, prove scritte di selezione, percorsi e prospettive di carriera;
- una **simulazione del test di arruolamento**, per vivere in prima persona l'esperienza di ingresso nel mondo militare. Un'occasione concreta per riflettere sul proprio futuro e conoscere da vicino un'istituzione che, pur rimanendo salda nelle sue tradizioni secolari, presenta innate capacità di innovarsi e adattarsi ai tempi per assicurare maggiori standard di sicurezza alla collettività.

Consigliato per: Scuola Secondaria di II grado
Durata: 1 ora
Location: Gran Teatro A. Sordi CARABINIERI VILLAGE
Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 31) SCENA DEL CRIMINE ALL'HAUNTED HOTEL

**A cura di Arma dei Carabinieri**
**Reparto Investigazioni Scientifiche**

Un'esperienza educativa ad alta tensione… nel cuore del mistero! All'interno dell'Haunted Hotel, trasformato per l'occasione in un **labirinto del crimine**, gli studenti parteciperanno a una vera e propria **indagine investigativa** guidati dall'**Arma dei Carabinieri** e dal team di MagicLand.
In un'atmosfera suggestiva e penombra, i ragazzi potranno:
- rilevare impronte e tracce,
- analizzare indizi nascosti,
- collaborare per risolvere un caso misterioso.

L'attività proseguirà all'interno del Gran Teatro A. Sordi con il **R.I.S. (Reparto Investigazioni Scientifiche)**.
Un'attività coinvolgente che unisce logica, osservazione, lavoro di squadra e conoscenza delle moderne tecniche investigative reali. Ideale per stimolare spirito critico, metodo scientifico e curiosità.

Consigliato per: Scuola Secondaria di I e II grado
Durata: 45 minuti
Location: Haunted Hotel e Gran Teatro A. Sordi CARABINIERI VILLAGE
Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 32) ESPLORA L'UNIVERSO
VIAGGIO NEL SISTEMA SOLARE

**A cura di Space 42**

Un viaggio interstellare dentro il **planetario a cupola immersiva più grande d'Europa**, per esplorare il Sistema Solare come non l'avete mai visto.
Accompagnati da **divulgatori scientifici professionisti,** gli studenti saranno guidati in un'esperienza visiva e narrativa ad alto impatto:
- dalla Terra alla Luna,
- dal Sole ai pianeti giganti,
- fino ai confini del nostro sistema.

Immagini in alta definizione, suoni avvolgenti e narrazione interattiva trasformeranno la lezione di astronomia in un'avventura memorabile.

Consigliato per: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I e II grado
Durata: 45 minuti
Location: Cosmo Academy MISSIONE MARE E CIELO
Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 33) INTRODUZIONE E GENERALITÀ SULLE TRASMISSIONI

**A cura della Scuola delle Trasmissioni e Informatica dell'Esercito Italiano**

ESERCITO ITALIANO

Un laboratorio dimostrativo dedicato al mondo delle telecomunicazioni militari e della trasmissione dati.
Attraverso esempi pratici e l'uso di strumentazioni avanzate, gli studenti assisteranno a una dimostrazione sull'utilizzo del **Sistema SDR HH–E**, prove di **comunicazione PRR**, e sulla capacità di **geolocalizzazione tramite traffico dati video**.
Un'occasione unica per scoprire il ruolo strategico della tecnologia nelle moderne operazioni delle Forze Armate, con un linguaggio accessibile anche ai più giovani.

Consigliato per: Scuola Primaria e Scuola Secondaria I e II grado
Durata: 45 minuti
Location: Area Picnic CAMPO ADDESTRAMENTO ESERCITO
Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 34) OPERAZIONE SALVA GATTOBALENO!

**A cura di Guardia Costiera**

Gattobaleno, la mascotte ufficiale di MagicLand, è **disperso in mare!** Gli studenti saranno coinvolti in una vera **missione di salvataggio** insieme alla Guardia Costiera, in un'avventura educativa che unisce **gioco, collaborazione e apprendimento.**
Durante l'attività, i partecipanti si cimenteranno in:
- **decodifica di coordinate nautiche**
- **esecuzione di nodi marinari**
- **utilizzo simbolico di walkie-talkie**
- **composizione di messaggi cifrati** con bandiere nautiche, alfabeto Morse e altri simboli da decifrare.

**Obiettivo:** promuovere il **lavoro di squadra, l'orientamento, l'educazione alla sicurezza** e l'**apprendimento esperienziale in chiave ludica**, attraverso una narrazione coinvolgente e attività interattive.

Consigliato per: Scuole Primarie e Scuola Secondaria di I grado
Durata: 45 minuti
Location: Area antistante Cosmo Academy MISSIONE MARE E CIELO
Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## 35) JUNGLE CAMP CACCIA AL TESORO SICURO

**A cura di Guardia di Finanza**

All'interno del playground Jungle Camp, i bambini parteciperanno a **una caccia al tesoro**, alla ricerca di oggetti nascosti **non sicuri o non conformi** agli standard di sicurezza imposti dalle normative.
Completata la missione, gli oggetti ritrovati saranno analizzati insieme ai **finanzieri**, che spiegheranno i rischi per la salute del consumatore e i danni all'economia legale provocati dall'acquisto di prodotti non sicuri o contraffatti.
Un gioco finalizzato a conoscere e **riconoscere i pericoli** nascosti nei consumi quotidiani, promuovendo **legalità e consapevolezza**.

Consigliato per: Scuola Primaria
Durata: 45 minuti
Location: Playground Jungle Camp GUARDIA DI FINANZA VILLAGE

## 36) POMPIEROPOLI VIGILE DEL FUOCO PER UN GIORNO

**A cura di Comando Provinciale dei Vigili del Fuoco e dell'ANVF di Roma**

Un'attività immersiva pensata per gli studenti, che potranno **mettersi alla prova con un vero percorso operativo**, ispirato agli allenamenti dei Vigili del Fuoco.
Prove di agilità, percorsi a ostacoli ed esercitazioni simboliche di soccorso permetteranno ai partecipanti di vivere in prima persona le **competenze fisiche e mentali** richieste in caso di intervento.
Un'occasione unica anche in chiave orientativa, per scoprire da vicino il valore e il significato del lavoro nel corpo dei Vigili del Fuoco.

Consigliato per:
Tutti i livelli scolastici

Durata:
45 minuti

Location:
Area West
POMPIERI VILLAGE

## 37) IMPARARE LA SICUREZZA DIVERTENDOSI CON SAM

**A cura di Associazione Nazionale Vigili del Fuoco in Congedo e Dipartimenti di Protezione Civile di Roma Capitale**

Un percorso educativo fatto di laboratori pratici e interattivi per avvicinare gli studenti alle basi della sicurezza in modo chiaro e coinvolgente.
Il momento più atteso sarà la simulazione di evacuazione, resa unica dalla presenza di Sam, che saprà trasformare l'apprendimento in un'esperienza emozionante e divertente.
Attraverso attività stimolanti e concrete, ogni studente porterà con sé non solo ricordi speciali, ma anche strumenti utili per affrontare le emergenze con maggiore consapevolezza.
La sicurezza, insegnata con passione, diventa la lezione di vita più preziosa.

Consigliato per:
Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria

Durata:
45 minuti

Location:
Area antistante Rapide
PROTEZIONE CIVILE VILLAGE

Accessibilità per i visitatori diversamente abili

## E NON FINISCE QUI...

Durante le giornate dell'evento saranno presenti – a titolo esemplificativo – numerose attività, dimostrazioni e installazioni curate dalle Forze Armate e dalle Forze dell'Ordine, la cui partecipazione sarà subordinata alla disponibilità operativa e all'assenza di emergenze istituzionali.

Tra le esperienze proposte si segnalano visori e simulatori per la guida in stato di ebbrezza della Polizia Stradale; la presenza delle Specialità della Polizia di Stato, quali: Polizia Scientifica, Unità Cinofile, Reparto a Cavallo, Reparto Mobile, Reparto Artificieri, Reparto Volo, Equipe sportiva e Fiamme Oro, Polizia Ferroviaria, Ufficio Sanitario Provinciale con Camper Rosa specializzato sulla Violenza di Genere; attività e dimostrazioni a cura della Squadra Artificieri Antisabotaggio dell'Arma dei Carabinieri, del Nucleo Carabinieri Subacquei (Sommozzatori), dei Carabinieri Rocciatori e Sciatori del Raggruppamento Aeromobili Carabinieri, con l'impiego di elicotteri e droni; laboratori interattivi a cura dei NAS; simulatore ludico del volo del solista delle Frecce Tricolori; visore 3D Oculus per vivere le sensazioni del volo a bordo di un velivolo dell'Aeronautica Militare; cockpit (parte anteriore) del velivolo AMX con possibilità di sedersi al posto di pilotaggio; mostra statica del mezzo tattico VTLM "Lince"; simulatori di guida per motociclette; simulatore di volo per elicotteri ROLFO con istruttori qualificati; quadrupede robotizzato dell'Esercito Italiano; parete artificiale di arrampicata; mezzi e Sistemi Aeromobili a Pilotaggio Remoto (SAPR) dei Vigili del Fuoco; reparti cinofili e squadre USAR (Urban Search and Rescue) dei Vigili del Fuoco, impiegate nei soccorsi tecnico-urgenti in scenari con macerie dovute a crolli o terremoti; salvataggi simulati con moto d'acqua e unità cinofile acquatiche; installazione di una vasca per il recupero di oggetti dal fondale a cura della Guardia Costiera; e tanto altro ancora.

## CON LA PARTECIPAZIONE DI

| NR | NOME PROGETTO | | A CURA DI |
|---|---|---|---|
| 1 | Educazione ai sentimenti e prevenzione della violenza di genere | | Polizia di Stato |
| 2 | Uso consapevole di social, videogiochi e app | | Polizia di Stato |
| 3 | Frodi digitali e uso consapevole dei social | | Arma dei Carabinieri e Ra.C.I.S. |
| 4 | Uso di alcol e droga: consapevolezza e prevenzione | | Arma dei Carabinieri e A.CU.DI.PA. |
| 5 | Bullismo e cyberbullismo: riconoscere, prevenire, reagire | | Arma dei Carabinieri e A.CU.DI.PA. |
| 6 | Stop alla violenza invisibile | NOVITÀ | Arma dei Carabinieri e Ra.C.I.S. |
| 7 | Metodo di combattimento militare | NOVITÀ | Scuola di Fanteria dell'Esercito Italiano |
| 8 | Casa sicura – Alla scoperta dei pericoli nascosti | NOVITÀ | Comando Provinciale dei Vigili del Fuoco e dell'Anvf di Roma |
| 9 | Progetto PES – Prevenire, Educare, Sensibilizzare | NOVITÀ | AFVS - Associazione Familiari Vittime della Strada |
| 10 | Gioca Pulito con l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli | NOVITÀ | Agenzia delle Dogane e dei Monopoli |
| 11 | Una storia da ricordare – Laboratorio con testimonianza | NOVITÀ | AFVS - Associazione Familiari Vittime della Strada |
| 12 | Con Gocciolina alla scoperta del dono più prezioso | NOVITÀ | Associazione Donatori di Sangue Osp. Ped. Bambino Gesù |
| 13 | Legalità Economico - Finanziaria | | Guardia di Finanza |
| 14 | Guardia di Finanza - Scegli di fare la differenza. Unisciti a noi | NOVITÀ | Guardia di Finanza |
| 15 | Cyber stalking, porn revenge, sex extortion ed uso consapevole rete | NOVITÀ | Polizia di Stato |
| 16 | Welfare, sport e rispetto delle regole | NOVITÀ | Polizia di Stato |
| 17 | Natura sotto scorta | NOVITÀ | Arma dei Carabinieri - Comando Forestale |
| 18 | Stop al traffico internazionale di specie a rischio estinzione | NOVITÀ | Guardia di Finanza |
| 19 | Il mare lo salviamo noi | NOVITÀ | Guardia Costiera |
| 20 | Esploriamo i fondali marini | NOVITÀ | Guardia Costiera |
| 21 | Rescue Heroes | | Guardia Costiera |
| 22 | Un cuore a quattro zampe | NOVITÀ | Guardie Zoofile di FareAmbiente |
| 23 | Eroi a quattro zampe – I cani da salvataggio si raccontano | NOVITÀ | Istruttori SICS – Scuola Italiana Cani da Salvataggio |
| 24 | Educazione stradale a MotorGiungla | | Polizia Stradale di Roma e Polizia Locale |
| 25 | Shock da strada - Vivi le conseguenze di una scelta sbagliata | NOVITÀ | Polizia Stradale |
| 26 | ANAS - La sicurezza è un gioco serio | NOVITÀ | Anas |
| 27 | Piccole ruote crescono | | Federazione Motociclistica Italiana |
| 28 | Viaggio nel cielo a 360° - Alla scoperta del volo e dei segreti del meteo | NOVITÀ | Aeronautica Militare |
| 29 | Aeronautica Academy – Orientamento tra cielo e carriera | NOVITÀ | Aeronautica Militare |
| 30 | Carabinieri Academy | NOVITÀ | Arma dei Carabinieri – Reparto Concorsi e Reclutamento |
| 31 | Scena del crimine all'Haunted Hotel | NOVITÀ | Arma dei Carabinieri – Reparto Investigazioni Scientifiche |
| 32 | Esplora l'universo – Viaggio nel Sistema Solare | | Space 42 |
| 33 | Introduzione e generalità sulle trasmissioni | NOVITÀ | Scuola delle Trasmissioni e Informatica dell'Esercito Italiano |
| 34 | Operazione Salva Gattobaleno! | NOVITÀ | Guardia Costiera |
| 35 | Jungle Camp – Caccia al tesoro sicuro | NOVITÀ | Guardia di Finanza |
| 36 | Pompieropoli / Vigile del fuoco per un giorno | NOVITÀ | Comando Provinciale dei Vigili del Fuoco e dell'Anvf di Roma |
| 37 | Imparare la sicurezza divertendosi con Sam | NOVITÀ | Associazione Nazionale Vigili del Fuoco in Congedo e Dipartimenti di Protezione Civile di Roma Capitale |



EDUCAZIONE CIVICA, LEGALITÀ E SICUREZZA  EDUCAZIONE AMBIENTALE E ANIMALE  EDUCAZIONE STRADALE E MOB

| INFANZIA | PRIMARIA | SECONDARIA I | SECONDARIA II | DURATA | ACCESSIBILITÀ |
|---|---|---|---|---|---|
| | | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| | | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| | | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| | | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| | ✓ | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| | | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 45 min. | |
| | ✓ | ✓ | | 45 min. | |
| | ✓ | ✓ | ✓ | 1 h. | ♿ |
| | ✓ | ✓ | | 45 min. | |
| | ✓ | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| | ✓ | ✓ | | 45 min. | ♿ |
| | | ✓ | ✓ | 30 min. | ♿ |
| | | | ✓ | 30 min. | ♿ |
| | | ✓ | ✓ | 30 min. | ♿ |
| | ✓ | ✓ | | 30 min. | ♿ |
| | ✓ | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| ✓ | ✓ | | | 30 min. | |
| | ✓ | | | 45 min. | ♿ |
| | ✓ | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| | ✓ | ✓ | | 45 min. | ♿ |
| ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| ✓ | ✓ | | | 1 h. | |
| | | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| | ✓ | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| | ✓ | | | 1 h. | |
| | ✓ | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| | | | ✓ | 1 h. | ♿ |
| | | | ✓ | 1 h. | ♿ |
| | | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| | ✓ | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| | ✓ | ✓ | ✓ | 45 min. | ♿ |
| | ✓ | ✓ | | 45 min. | ♿ |
| | ✓ | | | 45 min. | |
| ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 45 min. | |
| ✓ | ✓ | | | 45 min. | ♿ |

# MENU SCUOLA

SOLO 5,00€

PANINO
PROSCIUTTO COTTO ALTA QUALITÀ
+STICK GRANA PADANO
+ACQUA 50cl

# MENU BURGER

SOLO 8,00€

HAMBURGER 100g
+PATATINE SMALL
+ACQUA 50cl

# MENU SENZA GLUTINE

SOLO 8,00€

PRIMO
O SECONDO A SCELTA
+ACQUA 50cl

SU RICHIESTA SONO DISPONIBILI ALTERNATIVE PER TUTTE LE ESIGENZE, ALLERGIE E INTOLLERANZE ALIMENTARI

# SCHOOL DAYS:
## UN EVENTO UNICO, DOVE IMPARARE SIGNIFICA:
## SCOPRIRE, VIVERE, ESPLORARE.

## UN'ESPERIENZA EDUCATIVA E COINVOLGENTE CHE OGNI STUDENTE DOVREBBE VIVERE ALMENO UNA VOLTA.

### AREE TEMATICHE INTERATTIVE

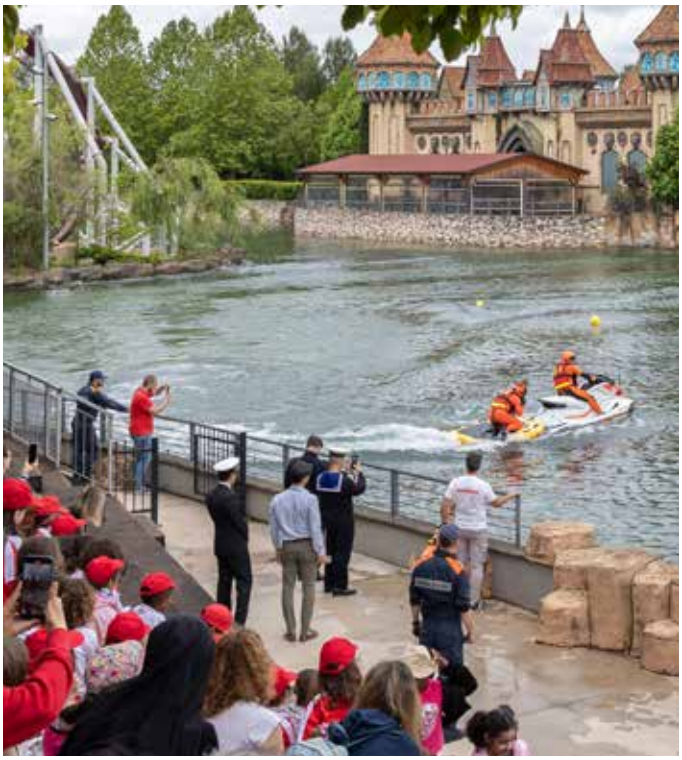
Durante gli School Days di MagicLand il parco sarà suddiviso in aree:
**Polizia di Stato Village, Carabinieri Village, Guardia di Finanza Village, Strada Sicura Village, Campo Addestramento Esercito, Pompieri Village, Missione Mare e Cielo e Protezione Civile Village.** All'interno di ogni area sarà possibile trovare progetti didattici su prenotazione, laboratori, dimostrazioni, esposizioni di veicoli e tanto altro.

### ATTRAZIONI APERTE

Tutte le principali **attrazioni del parco** saranno aperte e fruibili durante l'evento, per offrire agli studenti momenti di svago in totale sicurezza.

### PUNTI RISTORO

Saranno attivi i principali punti ristoro del parco ed è previsto un **menu dedicato ai gruppi scolastici a tariffa agevolata.**



# DICONO DI NOI

*Ringraziamo per l'ottima organizzazione e l'iniziativa educativa molto divertente. Grazie*

I.C. Via Acquaroni di Roma - Primaria

*Gentile Staff,*
*ieri è stata una giornata bellissima per i nostri alunni!*
*Vi ringraziamo per il sapiente mix di istruzione e gioco che siete riusciti a preparare: la formula più efficace per i bambini della scuola Primaria.*

Istituto Divino Amore di Roma - Primaria

*Vi ringraziamo per questa bella esperienza. Al di là delle belle attrazioni, tutti i vari laboratori delle Forze dell'Ordine sono stati molto apprezzati dai ragazzi che hanno potuto vivere una giornata davvero unica.*

Scuola Paritaria La Salle di Roma - Sec. I grado

*L'esperienza è stata veramente molto bella. Ringraziamo per il supporto continuo e per l'impegno dimostratoci per permetterci di partecipare a questa giornata.*
*I bambini ne sono rimasti entusiasti, è stata una giornata meravigliosa e ci siamo sentiti accolti e supportati durante l'intero arco della giornata.*

I.C. Primo Levi Marino - Primaria plesso Morante

*Vi ringraziamo della bellissima possibilità che ci avete offerto organizzando questa giornata per i nostri bimbi. Loro sono rimasti affascinati da tutto quello che hanno visto e dalle esperienze che hanno vissuto in prima persona. La giornata è trascorsa benissimo sia a livello organizzativo che tempistiche giuste.*

I.C. San Vittorino Corcolle di Roma - Primaria

*Abbiamo gradito le attività proposte ritenendole molto formative ed adeguate, anche nella presentazione, alla fascia di età degli studenti.*

I.C Leonardo da Vinci di Labico - Secondaria di I grado

Polizia di Stato
POLIZIA
MagicLand

EDUCAZIONE STRADALE
PICCOLE RUOTE CRESCONO
STOP
80

# INFO PRENOTAZIONI – SCHOOL DAYS 2026

## CONTATTI UTILI

• Email: scuola@magicland.it • Telefono: 06 95318700 (tasto 4) • Sito web: www.magicland.it

## TARIFFE SCHOOL DAYS

**Tariffa studenti:** €10,00
Include **ingresso al Parco + 3 progetti didattici a scelta**
• **Docenti:** gratuiti
Include **ingresso al Parco + 3 progetti didattici a scelta**
• **Accompagnatori e pubblico esterno:** durante le giornate School Days è consentito l'accesso al Parco e la partecipazione a **tutte le attrazioni e attività libere**, con **esclusione dei progetti didattici**, riservati esclusivamente alle scuole prenotate.

## PRANZO – MENÙ DEDICATI ALLE SCUOLE

Durante le giornate School Days è possibile prenotare **menù specifici per gruppi scolastici**, pensati per rispondere alle diverse preferenze.
Su richiesta, possono essere predisposte **varianti personalizzate** in caso di **esigenze alimentari particolari, allergie o intolleranze.**
È inoltre **consentito il pranzo al sacco.**

## OFFERTA DIDATTICA E ESPERIENZE NEL PARCO

• **I progetti didattici sono a numero chiuso:** si consiglia di **effettuare la prenotazione quanto prima** per **assicurarsi la partecipazione ai percorsi didattici scelti.**
• Per garantire il corretto svolgimento dei percorsi è richiesta la **massima puntualità** presso l'area dedicata.
• Le attrazioni del parco sono incluse nel biglietto di ingresso.
• Le scuole possono **prenotare l'ingresso alle giornate School Days** anche **senza aderire ai progetti didattici specifici.** In tal caso, sarà comunque possibile partecipare a **dimostrazioni, laboratori, attività libere** e accedere a **tutte le attrazioni del Parco.**
**Le condizioni tariffarie restano invariate.**

## ACCESSIBILITÀ – UN PARCO SENZA BARRIERE

• **MagicLand è privo di barriere architettoniche** e progettato per garantire l'accesso a tutti.
• È possibile richiedere informazioni dettagliate sull'**accessibilità alle attrazioni**:
Presso l'**Info Point** del Parco
Sul sito ufficiale, alla sezione dedicata all'accessibilità
• In base alle disposizioni della **Commissione Provinciale di Vigilanza**, alcune attrazioni o attività potrebbero prevedere specifiche limitazioni.
• Diversi **progetti didattici** sono **accessibili a studenti con disabilità** e sono **contrassegnati da un'apposita icona.**

## ORARI MAGICLAND DURANTE GLI SCHOOL DAYS

• **Il parco è aperto dalle ore 9:00 alle 17:00**
• **Accesso area parcheggio a partire dalle ore 8:30**

## SERVIZI AGGIUNTI SU RICHIESTA

È possibile richiedere una quotazione personalizzata per **hotel** e **trasporto in pullman**.
Durante gli School Days sarà inoltre attivo il servizio navetta dalla **stazione ferroviaria di Valmontone**, in coincidenza con gli orari dei treni.

## CONDIZIONI D'INGRESSO

• La prenotazione è valida per un minimo di 15 studenti paganti
• Ingresso gratuito per bambini fino a 90 cm di altezza
• I biglietti acquistati non sono rimborsabili né modificabili
• I biglietti gruppo devono essere utilizzati tutti contemporaneamente
• Una volta confermata la prenotazione, l'Ufficio Booking comunicherà alla scuola gli orari di partecipazione ai progetti didattici scelti

# MODULO DI PRENOTAZIONE SCUOLE 2026

Da compilare e inviare a: scuola@magicland.it

## DATI SCUOLA

Nome istituto ..... Nome plesso .....

Grado ☐ Infanzia ☐ Primaria ☐ Secondaria I grado ☐ Secondaria II grado

Classe ..... Sezione ..... N. Studenti ..... Classe ..... Sezione ..... N. Studenti .....

Classe ..... Sezione ..... N. Studenti ..... Classe ..... Sezione ..... N. Studenti .....

Indirizzo ..... CAP..... Città ..... Prov. .....

Tel. scuola ..... Email scuola .....

## REFERENTI

**Referente didattica**

Nome e Cognome ..... Cell. ..... Email .....

**Referente per i pagamenti**

Nome e Cognome ..... Cell. ..... Email .....

## DATA VISITA E ORARIO DI ARRIVO

☐ Mercoledì 13 maggio 2026 ☐ Giovedì 14 maggio 2026

Orario di arrivo previsto .....

## PARTECIPANTI

N° **studenti** (ingresso + 3 progetti) ..... x €10 = Tot. € .....

N° **docenti** (ingresso + 3 progetti) ..... gratuiti .....

N° **studenti con disabilità al 100%** (ingresso + 3 progetti) ..... gratuiti

N° **accompagnatori** (ingresso) ..... x €10 = Tot. € .....

| | Classe/Sez. | NR Progetti | Classe/Sez. | NR Progetti | Classe/Sez. | NR Progetti | Classe/Sez. | NR Progetti |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Infanzia | | | | | | | | |
| Primaria | | | | | | | | |
| Sec. I grado | | | | | | | | |
| Sec. II grado | | | | | | | | |

## PRANZO

N° **Menu Scuola** €**5,00** (panino prosciutto cotto alta qualità + stick Grana Padano + acqua 0,50cl) .....

N° **Menu Burger** €**8,00** (Hamburger 100 g + patatine small + acqua 50cl) .....

N° **Menu senza glutine** €**8,00** (certificati – primo o secondo a scelta + acqua 0,50cl) .....

**Esigenze alimentari particolari** .....

Su richiesta sono disponibili opzioni per allergie, intolleranze e diete specifiche. Nessuna gratuità prevista sui menù

# CONDIZIONI DI PRENOTAZIONE E PAGAMENTO

- Il modulo può essere inviato in qualsiasi momento per garantirsi la prenotazione, e comunque non oltre 10 giorni prima della visita.
- Il saldo può essere effettuato al momento della conferma oppure entro e non oltre 10 giorni prima della visita.

## MODALITÀ DI PAGAMENTO

☐ **Bonifico anticipato**, con invio della copia contabile a scuola@magicland.it

☐ **Carta di credito / prepagata / Postepay**, telefonando allo 06/95318700 – tasto 4 (Ufficio Booking)

# FATTURAZIONE E PUBBLICA AMMINISTRAZIONE

**Richiesta fattura** ☐ Si ☐ No **Split Payment** ☐ Si ☐ No **Acquisto tramite MePA** ☐ Si ☐ No

P.I. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ C.F. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ SDI ☐☐☐☐☐☐☐ CIG ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ IPA ☐☐☐☐☐☐

PEC .....

**IMPORTANTE:** La prenotazione si intende confermata con l'invio a scuola@magicland.it di:

☑ Il **modulo compilato** ☑ la **copia del pagamento effettuato**

# MagicLand

**La capitale del divertimento**

## APPREZZAMENTI DALLE ISTITUZIONI

**Nel 2025, gli School Days di MagicLand hanno ottenuto il compiacimento del Questore di Roma, Dott. Roberto Massucci, a conferma dell'importanza del progetto per la formazione delle nuove generazioni.**

***DOTT. ROBERTO MASSUCCI:***

***"Iniziative come gli School Days di MagicLand lasciano un segno profondo nei ragazzi. Non si tratta solo di imparare nuove nozioni, ma di vivere esperienze che formano il carattere, rafforzano i valori e aiutano a crescere come cittadini consapevoli. È in giornate come queste che possiamo seminare il futuro."***

**VALMONTONE - ROMA**

Via della Pace, 00038, Valmontone (RM)

**www.magicland.it**